

Elmos großes Abenteuer

Bedienungsanleitung







Liebe Eltern,

wir von ***VTech®*** *sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkte aus unserer Reihe* ***V.SmileTM Lernspiel-System*** *gekauft. Unsere* ***V.Smile™*** *Produkt werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

Die individuelle Gestaltung der ***V.Smile™*** *Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht ***VTech®*** *viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

Mehr Informationen zu ***VTech®*** *und weiteren* ***VTech®*** *Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*

EINLEITUNG

Oh oh! Der lustige Herr Spaghetti braucht dringend Hilfe von Elmo! Begleite Elmo auf seiner aufregenden Reise auf einen Bauernhof, unter Wasser, zu einem Zirkus und zu einer Musikhalle. Dabei muss Elmo aufregende und erlebnisreiche Herausforderungen bestehen. Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Lernthemen wie Buchstabieren, Zahlen und Zählen, Farben und Formen sowie Musikinstrumente behandelt um die Kreativität Ihres Kindes zu fördern. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile™ Lernspiel Elmos Welt "Elmos großes Abenteuer"**
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile™ Lernspielkassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über die **V.Smile™ Lernkonsole** mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/ Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Ebenso können Sie die rote und grüne Taste auf dem Joystick/Joypad drücken, um einen Spielmodus

zu wählen. Drücken Sie auf die rote Taste, um **Lernabenteuer**, oder die grüne Taste, um **Lernspiele** auszuwählen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus begleiten Sie Elmo bei vier spannenden Lernabenteuern.

2. Lernspiele

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Lernspiel für ein bestimmtes Lernziel.

3. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten, um die Musik ein- oder auszuschalten. Die Einstellungsmöglichkeiten in diesem Modus benötigen die Hilfe von Erwachsenen.

Auswahl der Spielmöglichkeiten

Die Spielmodi “Lernabenteuer” und “Lernspiele” haben jeweils ihre spezifischen Einstellungsmöglichkeiten. Die Einstellungen benötigen die Hilfe von Erwachsenen:

• **Lernabenteuer**: Im Modus Lernabenteuer können Sie die Einstellungen ändern, wenn Sie das Feld Einstellungen am linken, unteren Rand des Bildschirmes auswählen und die **OK-Taste** drücken.

• **Lernspiele**: Im Modus Lernspiele können Sie die Einstellungen ändern, wenn Sie das Feld „Einstellungen“ am linken, unteren Rand des Bildschirmes auswählen und die **OK-Taste** drücken.



1. Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

2. Sie können hier zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen und die Anzahl der Spieler verändern.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist bei der V.Smile™ Lernkonsole nur mit einem zweiten Joystick spielbar.

Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, bewegen

Sie den Joystick/Joypad nach unten auf das Feld “Ja”, oder drücken Sie die grüne Taste auf dem Joystick/Joypad, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

Spielstart

• Für den Modus “**Lernabenteuer**”, wählen Sie bitte das Feld “**Lernabenteuer - Abenteuerspiele**” aus. Nähere Beschreibungen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt “Lernabenteuer”.

• Für den Modus “Lernspiele”, wählen Sie bitte das Feld “**Lernspiele**” aus. Nähere Beschreibungen dazu, finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt “Lernspiele”.

• Einstellungen: Hier kann die Musik ein- bzw. ausgeschaltet werden. Die Umstellung dafür benötigt die Hilfe von Erwachsenen.



Um die Musik ein- oder auszuschalten, bewegen Sie den Joystick/Joypad nach links bzw. rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der **OK-Taste**.

Bewegen Sie den Joystick/Joypad auf das Feld “Ja”, um Ihre Einstellung zu bestätigen, und drücken Sie erneut die **OK-Taste**.

ZUSATZFUNKTIONEN

• Bedienung des Joysticks/Joypads

Bei der Auswahl des Spielmodus können Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten bewegen, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Im Modus Lernabenteuer können Sie Elmo nach links oder rechts bewegen, um ein **Abenteuerspiel** auszuwählen. Während eines Abenteuerspiels bewegen Sie mit dem Joystick/Joypad Elmo in die Richtung, in die er gehen soll.

Während eines **Lernspiels** ist die Bedienung des Joysticks/Joypads nicht möglich. Nur die farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad stehen für die Beantwortung der Fragen zur Verfügung.

• Farbige Tasten auf dem Joystick/Joypad

Während der Menüauswahl können Sie entsprechend der farbigen Tasten die jeweiligen Spiele direkt auswählen.

Während eines **Abenteuerspiels** können Sie durch Drücken der farbigen Tasten verschiedene Aktionen bei Elmo beobachten. Wenn Elmo eine Frage stellt können Sie mit Hilfe der farbigen Tasten diese beantworten.

Während eines **Lernspiels** können Sie mit Hilfe der farbigen Tasten die gestellten Aufgaben/Fragen beantworten.

• 2-Spieler-Modus (Nur für die V.Smile™ Lernkonsole)

Während der Menüauswahl ist nur die Bedienung des Joysticks von Spieler 1 möglich.



Spieler 1 und Spieler 2 spielen nacheinander, abwechselnd die verschiedenen Abenteuerspiele. Spieler 1 beginnt jeweils das **Abenteuerspiel** und spielt dieses im ersten Teil durch. Wenn Spieler 1 eine Fragerunde absolviert hat, ist Spieler 2 an der Reihe. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis das Abenteuerspiel beendet ist.



Während eines **Lernspiels** wechseln sich Spieler 1 und Spieler 2 nach jeder gelösten Frage ab. Farbige Glühbirnen über Elmos Kopf erinnern die Spieler, welcher an der Reihe ist. Die blaue Glühbirne steht dabei für Spieler 1, die gelbe für Spieler 2.

• Hilfe-Taste

Drücken Sie die Hilfe-Taste, um Hinweise zu bekommen, die für die Lösung der Aufgabe nützlich sind.

• Ende-Taste



Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort "**Ja**". Wählen Sie "**Nein**", wird das Spiel fortgesetzt. Drücken

Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen. Ebenso können Sie die entsprechende rote oder grüne Taste drücken.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

• Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit "**Ja**" beantworten. Wählen Sie "**Nein**", wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer		**Lerninhalte**
Abenteuerspiel 1	Tiere auf dem Bauernhof	Zuordnung von Tiergeräuschen, Buchstaben
Abenteuerspiel 2	Meeres-Größen	Größenvergleiche, Gegenteile, Farben
Abenteuerspiel 3	Zirkusfiguren	Formen, Muster, Reihenfolgen ergänzen
Abenteuerspiel 4	Musik-Rätsel	Musikinstrumente, Klänge von Instrumenten, Zuordnung von Instrumenten, Zahlen und Zählen

Lernspiele		**Lerninhalte**
Lernspiel 1	Buchstaben-Spaß	Buchstaben
Lernspiel 2	Meerestiere zählen	Zahlen und Zählen
Lernspiel 3	Zirkusformen	Zuordnung von Formen und Mustern
Lernspiel 4	Elmos Tanzstunde	Rhythmus, Zuordnung von Farben und Figuren

LERNABENTEUER

Lernabenteuer

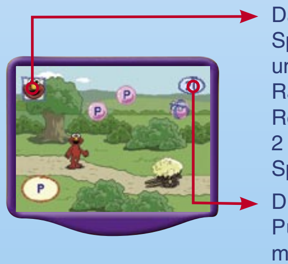
Im Menü Lernabenteuer können Sie je nach Wunsch eines der vier Abenteuerspiele erleben. Wählen Sie das gewünschte Abenteuerspiel aus, indem Sie die entsprechende farbige Taste drücken oder das Spiel mit dem Joystick/Joypad auswählen und durch Drücken der **OK-Taste** bestätigen.



Einstellungen - Die Einstellungen können geändert werden, wenn Sie zuvor das Feld Einstellungen auswählen und die **OK-Taste** drücken.

Lernabenteuer – Erklärung der Bildschirmanzeige

In den Abenteuerspielen wird der momentane Stand des Spiels nur bei Veränderungen, für einige Sekunden, angezeigt.



Das Symbol von Elmo zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Ein blauer Rahmen um das Symbol, ist für Spieler 1, ein gelber Rahmen zeigt an, dass Spieler 2 an der Reihe ist. (Dies wird nur angezeigt, wenn 2 Joysticks angeschlossen sind und der 2-Spieler-Modus zuvor ausgewählt wurde).

Die Punkteanzeige zeigt den aktuellen Punktestand im Spiel an. Punkte erhält man durch korrektes Lösen der Aufgabe sowie durch Einsammeln der Blasen auf dem Weg.

Lernabenteuer – Abenteuerspiele

Abenteuerspiel 1 – Tiere auf dem Bauernhof

Spielverlauf



Die Tiere auf dem Bauernhof verstecken sich! Hilf Herrn Spaghetti und Elmo die Tiere wieder zu finden. Auf der Suche nach den Tieren, können Sie Elmo mit dem Joystick/Joypad bewegen. Durch Drücken der **OK-Taste** springt Elmo über Hindernisse. Dann hört Elmo plötzlich Tiergeräusche und findet auch einen Hinweis, welches Tier es sein könnte. Vier verschiedene Antwortmöglichkeiten erscheinen auf dem Bildschirm. Helfen Sie Elmo, indem Sie die passende farbige Taste auf dem Joystick/ Joypad drücken.

Nachdem das Tier gefunden wurde, fragt Elmo mit welchem Anfangsbuchstaben das Tier beginnt. Helfen Sie Elmo die richtigen Anfangsbuchstaben in den herum fliegenden Blasen zu sammeln.

Lerninhalte:

Zuordnung von Tiergeräuschen, Buchstaben



Leicht: Erkennen von Tiergeräuschen und Lernen der jeweiligen Anfangsbuchstaben; dabei werden Hinweise gegeben.



Schwer: Erkennen von Tiergeräuschen, ihren Eigenschaften, und Lernen der jeweiligen Anfangsbuchstaben; dabei werden Hinweise gegeben.

Abenteuerspiel 2 – Meeres-Größen

Spielverlauf



Herr Spaghetti braucht dringend Fotos von Tieren aus dem Meer. Elmo hilft ihm dabei, welche zu bekommen.

Auf der Suche nach den Fotomotiven, können Sie Elmo durch Bewegen des Joysticks/Joypads steuern. Durch Drücken der **OK-Taste**, beschleunigt sich das Tempo von Elmo.

Während des Spiels gibt Elmo Anweisungen, von welchem Tier Herr

Spaghetti ein Foto haben möchte. Dabei muss ausgewählt werden, welches Tier z. B. größer oder kleiner ist. Durch Drücken einer der farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad können Sie die Frage beantworten. Nachdem das Foto gemacht wurde, benennt Elmo den Tiernamen und die Farbe des Tieres. Daraufhin benötigt Elmo Hilfe beim Einsammeln der gleichfarbigen Blasen.

Lerninhalte:

Größenvergleiche, Gegenteile, Farben



Leicht: Lerne vier Farben und vier Gegensätze mit fünf unterschiedlichen Tier-Paaren kennen.



Schwer: Lerne acht Farben und Größenvergleiche mit acht unterschiedlichen Tier-Paaren kennen.

Abenteuerspiel 3 - Zirkusfiguren

Spielverlauf



Oh nein! Herr Spaghetti braucht Hilfe, damit der Zirkus beginnen kann. Begleite Elmo dabei den Zirkus vorzubereiten. Auf dem Weg durch den Zirkus, können Sie Elmo durch Bewegen des Joysticks/Joypads steuern. Durch Drücken der **OK-Taste**, hüpft Elmo über Hindernisse.

Auf seinem Weg durch den Zirkus entdeckt Elmo vier Zirkuszelte. Jedes dieser Zelte hat eine andere Aufgabe zu lösen, wobei die richtigen Formen eingesammelt werden müssen. Zur Beantwortung der Fragen stehen die farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad zur Verfügung.

Nach dem Einsammeln der richtigen Form wird diese von Elmo beschrieben und er möchte, dass nach der gleichen Form Ausschau gehalten wird. Diese soll nach dem Verlassen des Zeltes, auf dem Weg zum Nächsten, durch Drücken der **OK-Taste** eingesammelt werden.



Zelt 1: Die Jongleure vermissen ihre Formen. Drücken Sie auf eine der farbigen Tasten auf dem Joystick/ Joypad, um die passende Form auszuwählen.



Zelt 2: Der Löwe wartet darauf durch die Reifen zu springen! Drücken Sie auf eine der farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad, um die fehlende Form auszuwählen.



Zelt 3: Die Akrobaten haben vergessen, welche Form sie machen müssen. Drücken Sie auf eine der farbigen Tasten auf dem Joystick/ Joypad, um die richtige Form auszuwählen.



Zelt 4: Herr Spaghetti wartet darauf über die Formen zu springen. Aber eine fehlt! Drücken Sie auf eine der farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad, um die fehlende Form auszuwählen.

Lerninhalte:

Formen, Muster, Reihenfolgen ergänzen



Leicht: Zuordnen von 3 geometrischen Figuren und einfachen Mustern, Erkennen von Formen, wobei ein Hinweis gegeben wird.



Schwer: Zuordnen von 6 geometrischen Figuren und Mustern. Erkennen von Formen, wobei kein Hinweis gegeben wird.

Abenteuerspiel 4 – Musik-Rätsel

Spielverlauf

Oh, was für ein toller Konzertsaal! Hilf Elmo und Herrn Spaghetti alle Musikinstrumente, die für das Konzert benötigt werden, einzusammeln. Auf dem Weg durch den Konzertsaal, können Sie Elmo durch Bewegen des

Joysticks/Joypads steuern. Durch Drücken der **OK-Taste**, hüpft Elmo über Hindernisse. Wenn Elmo die Musikinstrumente gefunden hat, fragt er, welches nicht dazu gehört. Zur Beantwortung der Frage drücken Sie die passende farbige Taste auf dem Joystick/ Joypad.



Nachdem der Gegenstand/das Instrument, welches nicht zu den anderen passt, gefunden wurde, hören Sie die restlichen Instrumente Töne spielen. Hier sollte aufmerksam zugehört und mitgezählt werden. Anschließend wird Elmo die Notenblätter einsammeln, welche die Zahl tragen, die der Anzahl der gespielten Töne entspricht. Drücken Sie die **OK-Taste** zum Einsammeln der Notenblätter.

Lerninhalte:

Musikinstrumente, Klänge von Musikinstrumenten, Zuordnung von Instrumenten, Zahlen und Zählen



Leicht: Es werden 3 Musikinstrumente und 1 weiterer Gegenstand zur Auswahl bereit gestellt. Die gesuchten Zahlen befinden sich im Zahlenbereich von 1 bis 10.



Schwer: Es werden 4 Musikinstrumente (Schlag-, Blas-, oder Saiteninstrumente) zur Auswahl gestellt, wobei ein Instrument nicht zu den anderen passt. Die gesuchten Zahlen befinden sich im Zahlenbereich von 1 bis 10.

Lernabenteuer - Ergebnis-Bildschirm

Im Abenteuer-Modus wird nach jedem Abenteuer-Spiel der Punktestand angezeigt.

Punkte – Hier werden die Punkte angezeigt, die während des Spiels eingesammelt wurden.

Höchstpunktestand – Hier wird der Höchstpunktestand angezeigt. Wurde dieser während des Spiels nicht überboten, wird dieser auch nicht auf dem Ergebnis-Bildschirm zu sehen sein.

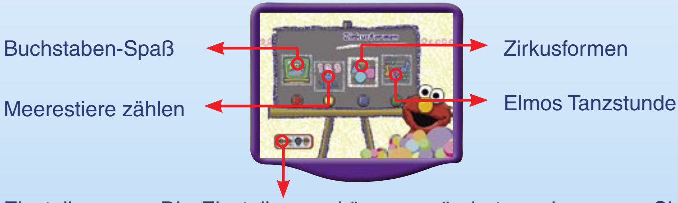


SPIELE

LERNSPIELE

Auswahl der Lernspiele

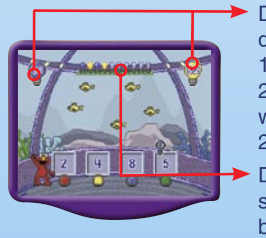
Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Die verschiedenen Lernspiele sind: Buchstaben-Spaß, Meerestiere zählen, Zirkusformen und Elmos Tanzstunde. Wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie die **OK-Taste**, oder die jeweilige farbige Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Einstellungen – Die Einstellungen können geändert werden, wenn Sie zuvor das Feld Einstellungen auswählen und die **OK-Taste** drücken.

Erklärung der Bildschirmanzeige bei den Lernspielen

In den Lernspielen wird der momentane Stand des Spiels, nur bei Veränderungen für einige Sekunden, angezeigt.



Die Glühbirnen zeigen an, welcher Spieler an der Reihe ist. Die blaue Glühbirne ist für Spieler 1, die gelbe Glühbirne zeigt an, dass Spieler 2 an der Reihe ist. (Dies wird nur angezeigt, wenn 2 Joysticks angeschlossen sind und der 2-Spieler-Modus zuvor ausgewählt wurde).

Die Glühbirnen zeigen an, wie viele Fragen schon beantwortet wurden. Jede Runde beinhaltet 10 Fragen.

Lernspiele

Lernspiel 1: Buchstaben-Spaß

Spielverlauf

Elmo liebt Buchstaben! In Elmos Zimmer sieht man einen Rolladen, einen Fernseher und eine Schublade. Elmo zeigt ein Bild und fragt, mit welchem Buchstaben dieser Gegenstand beginnt. Ebenso zeigt Elmo Buchstaben und fragt, welcher Gegenstand mit diesem Buchstaben beginnt. Zur Beantwortung der Frage drücken Sie die passende farbige Taste auf dem Joystick/Joypad.



Lerninhalt:

Buchstaben

 **Leicht**: Hier wird ein Gegenstand gezeigt und der passende Anfangsbuchstabe muss gefunden werden.

 **Schwer**: Hier wird ein Anfangsbuchstabe gezeigt und der dazu passende Gegenstand muss gefunden werden.

Lernspiel 2: Meerestiere zählen

Spielverlauf

Elmo liebt das Zählen! Elmo hat ein großes Aquarium, indem viele verschiedene Meerestiere leben. Zähl mit Elmo zusammen die Tiere, welche durch das Aquarium schwimmen. Zur Beantwortung der Frage drücken Sie die passende farbige Taste auf dem Joystick/Joypad.



Lerninhalte:

Zahlen und Zählen

 **Leicht**: Zahlen und Zählen im Bereich von 1 bis 10.

 **Schwer**: Zahlen und Zählen im Bereich von 11 bis 20.

Lernspiel 3: Zirkusformen

Spielverlauf



Elmo liebt Formen! Spiel mit Elmo zusammen ein lustiges Formen-Spiel. Jedes Mal, wenn die Tafeln sich umklappen zeigen sie ein anderes Muster. Nun soll die Lücke in dem gezeigten Muster sinnvoll ergänzt werden.

Lerninhalte:

Zuordnung von Formen und Muster



Leicht: Hier besteht die Auswahl aus 4 verschiedenen, zuzuordnenden geometrischen Figuren (Kreis, Dreieck, Rechteck und Quadrat). Das zu ergänzende Muster wird auf einem 3x3 großen Gitter angezeigt.



Schwer: Hier besteht die Auswahl aus 6 verschiedenen, zuzuordnenden geometrischen Figuren (Kreis, Dreieck, Rechteck, Quadrat, Fünfeck und Sechseck). Das zu ergänzende Muster wird auf einem 4x4 großen Gitter angezeigt.

Lernspiel 4: Elmos Tanzstunde

Spielverlauf



Elmo liebt es zu Tanzen! Lass Elmo, gemeinsam mit seinen Freunden aus der Sesamstrasse, einen neuen Tanz lernen. Dazu muss die passende farbige Taste zu der im Rahmen angezeigten Figur gedrückt werden.

Lerninhalte:

Rhythmus und Zuordnung



Leicht: Hier muss die passende farbige Taste gedrückt werden, welche zu der gezeigten Figur im Rahmen passt. Die Figuren werden so lange angezeigt, bis die passende Taste gedrückt wurde.



Schwer: Hier muss die passende farbige Taste gedrückt werden, welche zu der gezeigten Figur im Rahmen passt. Die Figuren werden hier nur für ein paar Sekunden angezeigt.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht alleine mit der **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentrationszeit und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile™ Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen andere Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben, oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

Kaufdatum ______________ Stempel des Händlers ______________

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)





Viele V.Smile™ Lernspiele für noch mehr Spaß am Lernen und Entdecken!

Kleine Lernkünstler









Clevere Entdecker





Junior Forscher







Denk Stars





Weitere spannende V.Smile™ Lernspiele folgen bald...

Spiel sie alle!

Alle V.Smile™ Lernspiele sind separat im Handel erhältlich.

91-02088-134-000 ⓓ